

Digital Storytelling: una narrazione digitale, una documentazione visuale

Isabel de Maurissens



Immagini tratte dal sito di Jason Olher

Le story tales possono essere definite come "blended telling stories with digital technology" (Ohler, 2007). E' il carattere blended che ne fa uno strumento didatticamente valido, perché unisce l'abilità della narrazione alle potenzialità tecnologiche. Leslie Rule definisce il digital storytelling come l'espressione moderna dell'antico mestiere di cantastorie. Una Digital tale è una breve narrazione (max 5 min) di un evento che integra diversi linguaggi: alcuni tipici della narrazione altri della sceneggiatura. L'alunno impostando la narrazione e la sceneggiatura sviluppa alcune abilità: capacità di scrittura e di espressione orale, abilità tecnologiche e sensibilità artistica. Possono essere utilizzate immagini, fotografie, disegni (o altro materiale scannerizzabile) video, musica, la voce o effetti sonori.

Ecco un [esempio](#) tratto dal sito di Helen Barrett dell'Università di Alaska creato nel marzo 2004. Una alunna delle superiori spiega al suo professore cosa sono le narrazioni digitali e perché crearle in classe.

Elementi essenziali delle Digital storytelling: narrazione e sceneggiatura

Gli elementi essenziali non sono che una semplificazione, un punto da dove cominciare perché ci sono infinite variazioni per costruire una narrazione digitale.

I 7 [elementi](#) consigliati da Joe Lambert. (Jason Ohler descrive il [Center for Digital Storytelling](#) diretto da Lambert come la "mecca" per i digital storytellers).

1. punto di vista. Le storie dovrebbero essere personali e autentiche.
2. Raccontare qualcosa che ne valga la pena "the dramatic question".
3. Un contenuto emozionalmente valido perché sia coinvolgente.
4. La vostra voce. La propria voce è un elemento importante, molti studenti vogliono usare solo immagini e musica, ma l'effetto non è lo stesso.
5. Il potere della colonna sonora, che anticipa quello che succederà.
6. Economia. Ogni ingrediente (la voce, la musica, l'immagine/foto) deve essere usato quanto basta per dare loro la possibilità di interagire tra loro. Le persone di solito non si rendono conto che le cose da dire possono essere dette con poche immagini, poco testo e poca musica. Lasciare parlare

l'implicito, le metafore.

7. Ritmo. Il ritmo è il segreto della narrazione insieme alla vitalità.

Le buone storie respirano.

I 7 elementi consigliati da [Jason Ohler](#)

1. Mappa. Gli studenti creano una mappa della propria storia.
2. Feed-back da parte degli altri sulla propria storia, con l'aggiunta di eventuali elementi.
3. Scrittura della storia.
4. Registrazione della stessa.
5. Ascolto e eventuale revisione.
6. Fatto? Lo studente e il docente decidono a che punto è finito.
7. Digitalizzazione della storia (immagine, musica, audio ecc.).

Per altre categorizzazione degli elementi necessari, vedi nota.

Il sito di Jason Ohler, molto incentrato sull'uso educativo delle digital story tales pone l'accento sulla narrazione più che sulle nuove tecnologie: "una buona narrazione farà una buona digital story tell e non il contrario". Sostanzialmente Jason Ohler utilizza due approcci. Il primo, "computer based" consiste nel basare la creazione di una storia principalmente attraverso il computer (immagine, musica, usando programmi come iMovie o Moviemaker). Nell'altro approccio, chiamato "sfondo verde" la storia viene narrata in modo tradizionale filmando il protagonista con uno sfondo neutro per poi integrarlo con i multimedia. Questa seconda soluzione facilita la didattica perché l'alunno fa un'ulteriore riflessione sull'uso delle nuove tecnologie. Alcune tecniche, affini alle Digital storytelling hanno in comune alcuni elementi. I video annotation prevedono l'interattività nel filmato o nelle immagini, cioè è possibile modificare il contenuto digitale creato dall'autore. I photolanguage: sono raccolti in dossier fotografici utilizzati a scopi didattici o di orientamento, ma non prevedono la voce narrante o le riprese. Il Digital storytelling è un metodo a sé stante che utilizza alcune tecniche già note come la narrazione e la sceneggiatura unendole con creatività e autenticità.

Le comunità di Digital tellers

"sono le memorie della comunità, non la storia, non un archivio, non un liste di autorità ma una memoria vivente, la coscienza dell'identità collettiva intresciato in centinaio di storie. (Lambert, 2005)

Per parlare delle comunità è necessario parlare dei centri di formazione, essi stessi comunità di Digital Storytellers. Uno dei centri più accreditati a livello mondiale è il Center for Digital Storytelling negli Stati Uniti già citato sopra. Diretto da Joe Lambert con la collaborazione di Nina Mullen, ha organizzato decine di workshop, lavorando con molte comunità di adolescenti e di adulti intorno a un tema e una comunità: Un attività interessante del Centro sono i casi di studio dove vengono raccolte Digital storytells locale e orali su svariati temi come l'organizzazione sindacale, la prevenzione della violenza, l'handicap, i servizi sociali e salute ecc. E' prevista una sezione dedicata all'educazione e all'uso delle Digital storytells nella didattica come ad esempio nell'insegnamento della lingua oppure l'educazione artistica. Un esempio è la comunità nata intorno alla Digital storytelling Iniziative del [Public](#)

[broadcasting for Northern California \(KQED\)](#). Più di 500 studenti delle scuole superiori partecipano al progetto "Coming California" sull'immigrazione in California. Quest'anno, il progetto include anche storie sul mito di sentirsi o essere della California. Il centro prevede altresì un workshop per gli insegnanti e un follow up nella scuola. Sostanzialmente, le Digital Storytells hanno la funzione di aggregare comunità. Un buon [esempio](#) è la comunità di volontari che si "raccontano" attraverso le digital story tellers.

L'Associazione Community Service Volunteers (CVS) che le rappresenta, è una delle più importanti associazioni di volontari in UK.

Un altro punto di riferimento negli Stati Uniti, è la Digital Storytelling Association che ha ereditato del lavoro del fondatore, artista e cantastorie dei Digital storytelling [Dana Winslow Atchley](#). Negli anni '80, ha condotto molti workshop, realizzando delle story tales anche per grande compagnie delle Usa come Coca Cola che si racconta attraverso digital story tale.

Anche in Europa si sono sviluppate delle correnti. In Inghilterra Daniel Meadows circa 15 anni fa, ha creato [Capture Wales and Telling Lives](#), il primo nucleo della BBC dedicato alle Digital story tales. Basandosi sulla propria esperienza di fotografo/documentalista ha anche un sito personale [PhotoBus](#) An adventure in documentary Photography.

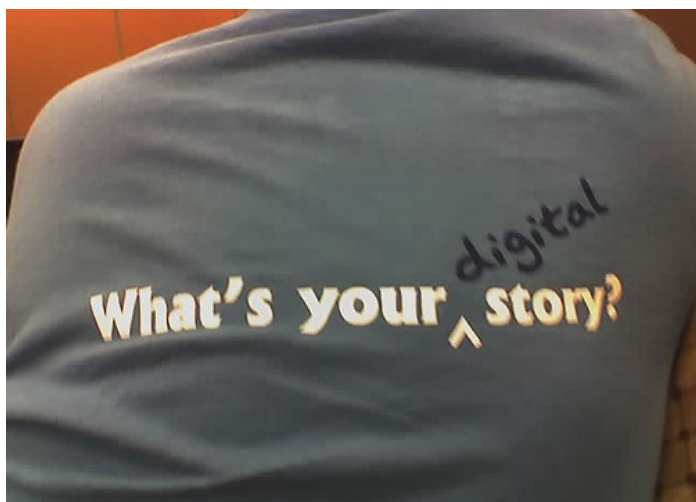
La comunità documenta se stessa, ogni storia personale si potenzia grazie alle storie simili, che raccontano forse lo stesso evento ma in maniera diversa.

Le storie fanno da collante tra i membri di una comunità o intorno ad una area geografica limitata o intorno ad un tema o un personaggio. Un esempio:

[immigrati in California](#) oppure la [comunità di aborigeni](#) in Australia.

Mappa di localizzazione dei digital tellers.

Nato da un progetto del Center for Digital Storytelling la mappa localizza i singoli [digital tellers](#) attraverso il mondo. Originale, il seguente progetto canadese "[Murmur](#)" (doppio significato: muro e sussurro) che prevede una cartina designata di un quartiere intero di Toronto e che permette di entrare e fermarsi, davanti ad un immobile, a un semaforo, un negozio e sentire una persona che ci racconta il suo vissuto rispetto a quel luogo.



La valenza didattica e formativa delle Digital tales

foto di Wesley Fryer (Flicker)

I numerosi workshop sull'argomento dimostrano che è fondamentale una formazione per riuscire a comporre una narrazione digitale. Spesso, workshop e didattica si intrecciano. I workshop di solito sono previsti per i docenti ma anche per gli alunni. Ecco un esempio, di una comunità di [Digital storytelling learners](#).

Non è un caso che le narrazioni

digitali siano nate negli Stati Uniti dove costruire il proprio percorso di apprendimento è la norma, dove il docente è visto come uno allenatore che

affianca l'alunno (Sclavi, 2003). Le materie disciplinari che potrebbero sviluppare il metodo sono molte. Il valore aggiunto delle narrazioni digitali sono molto chiare nel sito della Carnegie Mellon University. Mostra un [frammento di una lezione di chimica](#) in 3 versioni, la prima trazionale, la seconda con l'immagine e la terza integrate in una narrazione digitale. Usare le nuove tecnologie in modo creativo permetterebbe all'alunno e al docente di costruire il materiale didattico insieme. Costruendo un'esperienza che coinvolge anche la parte emotiva e non solo cognitiva.

Negli Stati Uniti esistono molte iniziative del dopo-scuola che coinvolgono ragazzi a comporre storie digitali: un esempio delle [scuole superiori](#).

Interessante è la promozione comune di un [progetto](#) tra la biblioteca pubblica e una scuola del Kentucky (Usa). La biblioteca invita a partecipare soprattutto gli studenti e li invita settimanalmente a realizzare digital story tales presso la biblioteca.

Il docente si deve impegnare a imparare gli strumenti che gli alunni padroneggiano a casa, dice bene Jason Ohler: " Ci siamo! I vostri studenti hanno iPods, voi avete libri, loro usano il web, voi l'enciclopedia."

Le narrazioni digitali possono essere creati dagli insegnanti stessi nel loro percorso professionale. Questo [esempio](#) riporta un confronto fra il proprio apprendimento e quelli degli alunni di una terza elementare.

Un [caso curioso](#), perché invita all'utilizzo di un altro mezzo, è questa digital story tales: Un insegnante fa un'autoriflessione sulle motivazioni per le quali ha scelto la professione di insegnante e lo speaker invita gli insegnanti a sintonizzarsi su una certa frequenza radio per proseguire il dibattito e raccontare le proprie motivazioni. Molto più elaborato il seguente [esempio](#) (visionare il primo episodio "Cina") scritto da Kate Pullinger e diretto da Chris Joseph che ha vinto molti premi. Siamo all'inizio del XXI° S., una bambina di 8 anni, cerca, con la madre, il padre disperso in Cina. Molto ricchi la comunicazione, il ritmo e gli strumenti multimediali usati.

Il metodo è oggetto di un [master of arts in telecommunications - digital storytelling](#)- presso la Ball University negli Stati Uniti. Lo slogan è: "cattura la potenza delle tecnologie/trasforma la tue competenze con le nuove tecnologie applicate ai media/crea una narrazione digitale unica".

Anche in Italia è stato sperimentato il metodo nell'ambito del progetto Europeo [eTwinning](#) gemellaggio elettronico tra scuole europee, gestito per l'Italia da INDIRE, ora [ANSAS](#) (Agenzia Nazionale per lo Sviluppo dell'Autonomia Scolastica). Antonella Ortis, insegnante di lingua inglese dell'ITC "A.Gramsci" di Padova insieme al collega svedese Niilo Alhovaara, nella classe terza A-E ha dato il seguente compito: racconta la storia della tua famiglia e in nella seconda A-E: raccontati in più lingue insieme alla collega..... di lingua tedesca. Adriano Scabordi, insegnante di matematica e fisica ma anche webmaster del sito della scuola, ha seguito [il viaggio](#), di Giulia Montinaro della quarta A dell'ITC Scalcerle di Padova, una narrazione digitale di un viaggio in uno dei sette Emirati Arabi Uniti. Qui è [Kabir](#)? Ecco un autoritratto nell'ambito dell'esperienza, [mi racconto](#) condotta da Antonella Solida della Scuola Media veneta di Vigonovo raccolte nel Ve.net school webzinecast.

Se avete altre esperienze italiane di narrazioni digitali nell'ambito educativo [raccontacelo](#)!

La valenza documentaria delle Digital tales

Le narrazioni sono digitali e vengono conservate come tali, sono *born digital*, non assolvono solo ad una funzione di conservazione e di raccolta ma anche di scambio e di aggregazione di comunità o di interessi. Per il momento le narrazioni digitali non sono molto numerose e sono più o meno tutte raggruppate per tema, per filone, per cui sono facilmente rintracciabili, ma per l'estrema duttilità del metodo, si stanno diffondendo. In tale caso, trattandosi di una documentazione visuale, si potrebbe applicare loro i nuovi sistemi di *visual retrieval*. Si tratta di una tecnologia di archiviazione e recupero di oggetti digitali definita *content based* che va a cercare direttamente il contenuto visivo dei documenti, in opposizione ai tradizionali sistemi di indicizzazione e ricerca basati su parole chiave o descrittori definiti, *term-based* (Raieli, 2001). Oltre alla modalità semantica, il sistema ha altre quattro modalità di ricerca: formale, strutturale, coloristica e parametrica.

Le narrazioni digitali possono essere intese come documentazione visuale, memoria visiva di un unico soggetto, l'alunno, di una classe, di un [momento didattico](#) ma possono rappresentare anche le memorie e le conoscenze di un'intera scuola. Nell'ottica dell'autonomia scolastica potrebbero anche assolvere ad una funzione di promozione dell'istituto dove non vengano solo presentati curricoli e POF ma anche, qualcos'altro, quello che il knowledge management definisce la conoscenza informale. Anche alcuni progetti europei come il progetto [PENCIL](#), nell'ambito scientifico, di cui INDIRE è partner, cercano di cogliere la conoscenza informale per trasformarla in risorse digitali. Ad esempio, le narrazioni digitali degli alunni potrebbero dare uno spaccato significativo della vita scolastica informale, dello stato emozionale dell'ambiente scuola. Le narrazioni digitali possono potenzialmente costruire comunità tra scuole, nazionali e internazionali a seconda degli interessi specifici. L'[esperienza](#) condotta all'INDIRE insieme ad alcune IRRE nell'ambito del progetto Primule va in questo senso, anche se non si tratta di Digital storytelling ma di una documentazione molto più ampia che permette attraverso 3 aree (vivi/trasferisci/rifletti l'esperienza) la rappresentazione di un'esperienza didattica. Ecco che la scuola attraverso il Digital storytelling potrà raccontarsi e ritrovare tutti gli elementi della trama narrativa: il tempo/i personaggi/gli alunni/il contesto/il nesso causale.

Un altro lavoro, che dà un taglio utile per documentare l'attività della scuola è quello di Helen C. Barrett, che utilizza le Digital tales per comporre il [portfolio](#). Se visionate il seguente [esempio](#), l'insegnante intervista Vittoria, una bambina di circa 6 anni, che frequenta la prima elementare. Il portfolio elettronico/digital story tales si propone di evidenziare le sue abilità di base (lettura scrittura e calcolo) attraverso semplici domande come: Mi piace ...perché...ho imparato. Interessante è la [metariflessione di Tori](#), ormai in prima elementare, che ripercorre, sempre insieme all'insegnante, il suo percorso alla scuola materna.

Nel libro di Daniel Pennac, *Come un romanzo* (2006), viene chiesto al protagonista, un ragazzo adolescente, perché non vuole più leggere ed egli risponde che ciò è dovuto al fatto che trova le descrizioni troppe lunghe. L'autore commenta allora: "bisogna capirlo, siamo nel secolo dell'audiovisivo, in

fondo i romanzieri del XIX secolo dovevano descrivere tutto". Le digital story tales potrebbero essere una soluzione per riappropriarsi della lettura e restituirne alcuni frammenti.

Bibliografia

- Andreocci B., *Potenzialità didattiche dei filmati digitali interattivi in ambienti di formazione in rete* in Formare Newsletter, n. 47 ottobre/novembre 2006
- Benton, P., *The power of the digital storytelling in the classroom*, Spiral Notebook, april 2006
<http://www.edutopia.org/community/spiralnotebook/?p=33>
- Banaszewski, T. *Digital storytelling finds its place in the classroom*, MultiMedia Schools, January/february 2002
- Biondi, G., *La documentazione come sistema di rappresentazione delle conoscenze*, in Goldtrain, 2005
http://www.bdp.it/lucabas/lookmyweb_2_file///Biondi_rappresentazioni_conoscenze.pdf
- Lambert J., *Digital storytelling cookkbook and travelling companion* (version 4.0), may 2003
- Kajder, S., *Digital Images in the language arts classroom*, Learning & leading with technology, v. 31, n. 8, 2004
- New, J., *How To: Use Digital Storytelling in Your Classroom*, EdutopiaMagazine, dic 2005
- Ohler, J., *Traditional Stories go green*, Storytelling magazine, january february 2007
- Ohler, J., *Digital stories in the classroom*, 2007 (da pubblicare)
- Pearson Hathorn P., *Using Digital storytelling as a literacy toll for the Inner City Middle school Youth*, The charter schools ressource journal, v. 1, n. 1, winter 2005
- Pennac, D., *Come un romanzo*, Feltrinelli, 2006
- Powel B. T., *Native/American Digital/storytelling situating the Cherokee oral tradition within American literary history* in Literature Compass 4/1 (2007) p1-23
<http://www.blackwell-synergy.com/doi/pdf/10.1111/j.1741-4113.2006.00376.x?cookieSet=1>
- Raieli, R., *Il visual retrieval*, AIDAinformazioni, n. 19, 2001
- Sclavi, M., *Arte di ascoltare e mondi possibili*, Mondadori, Milano, 2003
- Standley M., *Digital Storytelling: using new technology and the power of stories to help our students learn- and teach*, cable in the classroom, june 2003
- Standley M., *Digital stroytelling with iMovie/Powerpoint*. Vision Technology in Education, 2004

per scaricare alcuni software (quicktime/flash/shockwave) per la fruizione: Carnegie Mellon University

http://www.cmu.edu/teaching/howto/Digital_Storytelling/

Note

Gli elementi suggeriti da [Daniel Meadows](#)

Gli elementi suggeriti dalla "[School of Journalism and Mass Communication's Institute for New Media Studies dell'University of Minnesota](#)"

Gli elementi suggeriti dalla [Yale University](#)

Le foto sono tratte dal sito di Jason Olher